

LEARNING CARD

El juego de la historia

Description Esta actividad se basa en el reconocimiento de hechos o personajes históricos reales en el contexto de un videojuego que también incluye eventos de ficción.

Tag • Videogames

Skills

- PRODUCCIÓN**
 - Uso de software y apps de escritura
 - Creación y modificación de dibujos y diseños
 - Uso de herramientas de dibujo y diseño
- GESTIÓN DE CONTENIDO**
 - Buscar, seleccionar y descargar
- PERFORMATIVIDAD**
 - Jugar a videojuegos
- NARRATIVA Y ESTÉTICA**
 - Interpretar
 - Reconocer y describir
 - Comparar

Learning areas • Social Sciences

Card language • English
• Spanish
• Italian

Structure

Sessions	3 - 4 (variable - el número de sesiones puede variar según el tiempo disponible) En función del período histórico abordado, la actividad puede ser más compleja o sencilla.
Duration	55' (Variable)
Number of participants	10-30
Age	<ul style="list-style-type: none">• 10-13• 14-16• 17-18
Materials	• Valiant Hearts, The Great War u otros juegos parecidos basados en la Historia

Process

Key questions

- ¿Los videojuegos cuentan la historia real? ¿Cómo son las relaciones entre la Historia y los videojuegos?
- ¿Cómo representan los videojuegos las guerras o los conflictos políticos?
- ¿Sería posible contar la historia desde otro punto de vista?
- ¿Cómo «entra» la gente (y por qué) en la historia?

Development

El docente presenta un determinado período histórico (por ejemplo la Primera Guerra Mundial) que sirva de contexto para la actividad didáctica. **(30' - 55')**
Esta introducción también debe poner a los estudiantes en el contexto del videojuego. Se recomienda informar a los padres o responsables que la actividad didáctica incluye el uso del videojuego.
Los estudiantes, de común acuerdo con el docente, eligen uno o varios videojuegos ambientados en ese período histórico. Trabajando en parejas o pequeños grupos, deberán reconocer y describir personajes y hechos reales, y distinguirlos de la ficción. Para ello, pueden consultar todas las fuentes que consideren necesarias. Esta parte de la actividad se puede realizar en la escuela o fuera del horario escolar en función de la disponibilidad del hardware. **(110')**
Los grupos o parejas recopilarán mayor información sobre los eventos o personajes reales representados en el videojuego y prepararán una presentación en powerpoint o póster sobre el contenido trabajado. **(55')**
Remarcar a los estudiantes la importancia de complementar lo que apa rece en el videojuego con otros textos.
Cada grupo o pareja realiza una breve presentación del trabajo realizado. El profesor les pedirá que también informen a los compañeros de las fuentes de información utilizadas para contrastar los hechos del videojuego. **(10' - 15' de exposición para cada grupo o pareja)**

Evaluation

El docente evaluará:

- la capacidad de entender el desarrollo y secuencia de la actividad
- la planificación y organización del equipo de trabajo
- la capacidad para identificar los eventos más destacados de la historia y, sobre todo, sus actores y contexto
- la riqueza de fuentes utilizadas para ampliar la información
- la capacidad de síntesis y expresión gráfica/oral de la presentación final

Se sugiere la utilización de una rúbrica para evaluar la actividad.

References for professors

- Para seleccionar los juegos más adecuados, se recomienda utilizar la siguiente base de datos que incluye la edad mínima recomendada de cada videojuego:
<http://www.pegi.info/>

Author

Óliver Pérez. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (España), oliver.perez@upf.edu
Ruth Contreras. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (España), ruth.contreras@uvic.cat